プロ麻雀極 PLUS II

KIWAME

解説書

ごあいさつ

このたびは、プレイステーション用ソフト「プロ麻雀 極 PLUSⅡ」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ゲームを始める前にこの「解説書」をよくお読みいただき正しい使用方法でご愛用下さい。

おことわり

ゲーム内容（ヒント、攻略方法など）、麻雀の基本的なルール等の知識に関するご質問にはお答えしかねますので、ご了承ください。また、この「解説書」は再発行いたしませんので、大切に保管して下さい。

おねがい

商品の企画、生産には万全の注意を払っておりますが、万一誤作動を起こす場合がございましたら、おそれ入りますが弊社のユーザーサポート係までご一報ください。

〒160-0002　東京都新宿区坂町28-6坂町Mビル3F
株式会社　アテナ　ユーザーサポート係
受付時間　14:00～18:00　月・水・金曜日（祝日を除く）
TEL:03-5379-4288　FAX:03-5379-4118

業務の都合上電話にでられない場合がございますので、お急ぎの方はお手紙またはFAXにてお問い合わせ下さいますようお願いします。

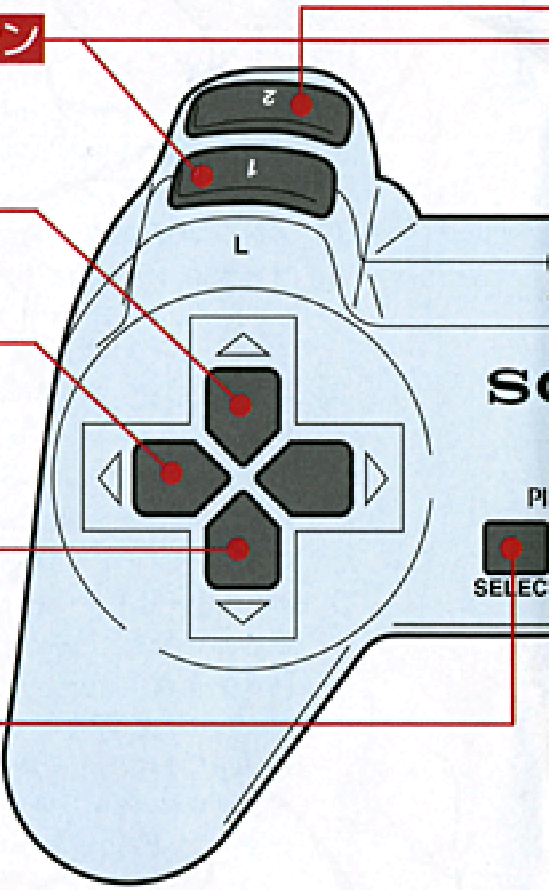
ホームページアドレス http://www.athena-game.co.jp

For Japan Only
プレイヤー 1人
メモリーカード 1～2ブロック

SLPS 01605

目次

操作方法（麻雀対局中）



L1ボタン／R1ボタン

○ボタンと同じ
（対局中以外も同様）

方向キー（上・下）

項目を選択

方向キー（左・右）

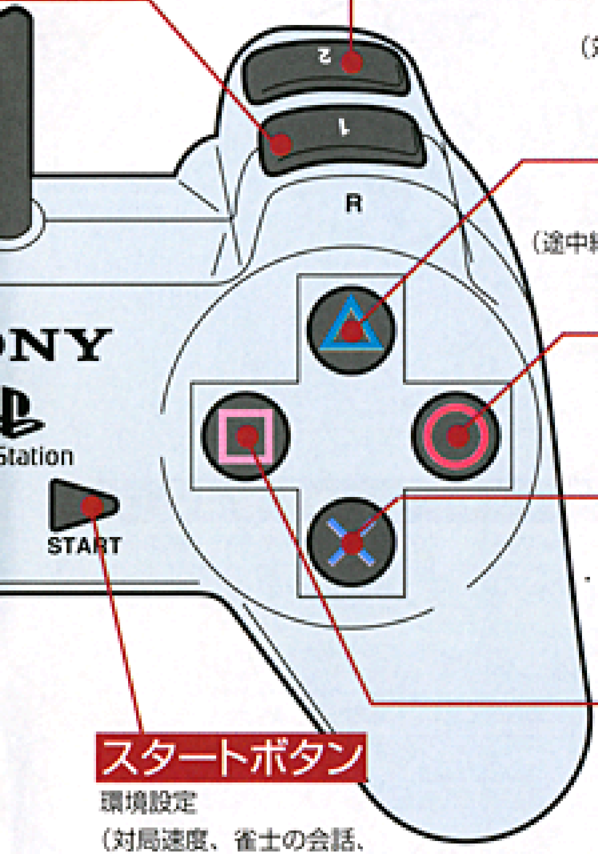
カーソル移動（捨て牌など）

方向キー（下）

リーチ・ツモ・ロン・ポン・
チー・カン・残り枚数を選択

セレクトボタン

押しながら方向キーを押すと
表示位置の微調整が可能



L2ボタン／R2ボタン

×ボタンと同じ
（対局中以外も同様）

△ボタン

ルール設定
（途中経過、対局条件の参照）

○ボタン

・牌を切る
・決定

×ボタン

・キャンセル、各種裏画面を閉じる
・押しながら方向キーで画面をスクロール
（点数精算画面の前後でも使用可能）

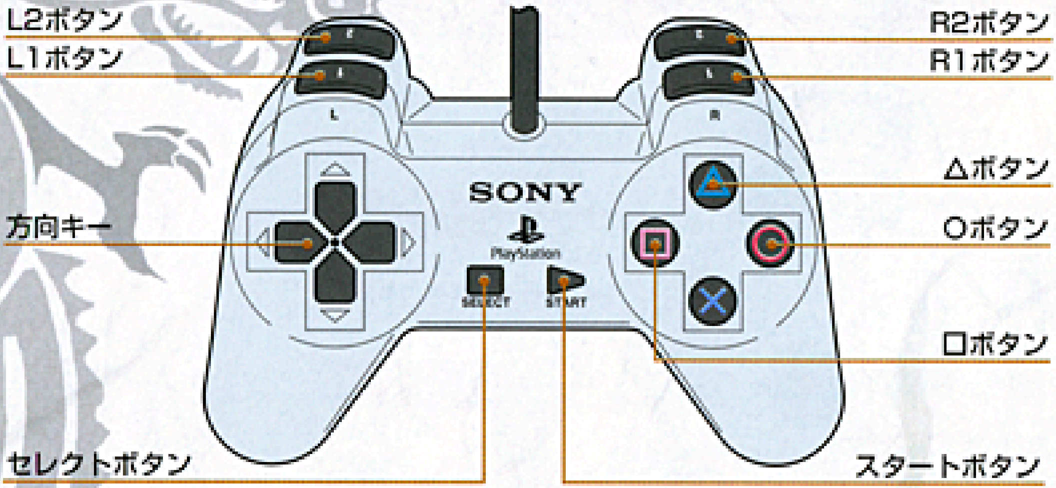
□ボタン

・各プレイヤーの現在の持ち点を確認
・さらに○ボタンを押すと点差を確認

スタートボタン

環境設定
（対局速度、雀士の会話、
BGM変更など詳しくはP31参照）

操作方法（その他）

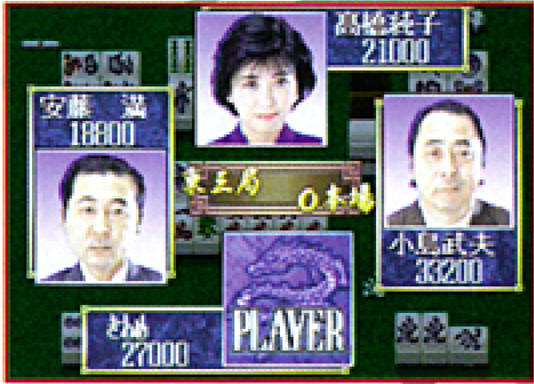


	ゲーム以外	雀力クイズ中	解説画面中
方向キー（上）	カーソルの移動	カーソルの移動	○ボタンと同じ（解説画面のみ）
方向キー（下）	カーソルの移動	カーソルの移動	×ボタンと同じ（解説画面のみ）
方向キー（左）	カーソルの移動	カーソルの移動	―
方向キー（右）	カーソルの移動	カーソルの移動	―
○ボタン	次の画面に進む	答えの選択・次の画面に進む	選択を決定・次のメッセージに進む
×ボタン	その画面から一つ前の画面に戻る	その画面から一つ前の画面に戻る	キャンセル・一つ前のメッセージに戻る 押しながら方向キーで画面をスクロール
△ボタン	―	―	解説画面を画面外に隠す 隠れている場合は画面内に戻す

画面写真は実際の製品版と異なる場合がありますのでご了承下さい。



● 対局画面



● 現在の得点画面



● あがり役得点画面※

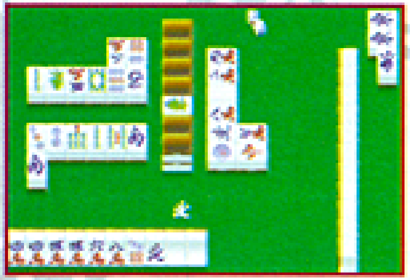


● 半荘終了画面

※プロフェッショナルモードのフリー対局、チャレンジ対局およびトレーニングモードの分析対局ではあがり役得点画面で方向キーを下に入力することで、符計算詳細画面が表示されます。役満以上（数え役満を除く）の場合、および七対子では符計算詳細画面は表示されません。

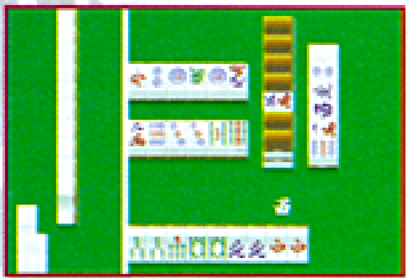
対局中の画面表示について

3つの画面モードがあり、システム設定の環境設定や対局中の環境設定で変更が可能です。



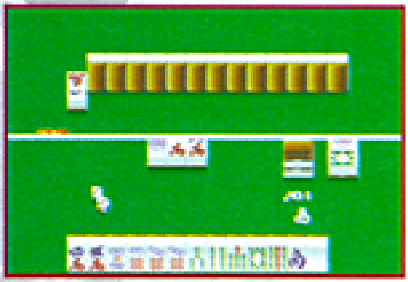
スクロール方式

雀士の手牌は表示せず、ポン・チーやロンなどのときに、画面がなめらかに移動する方式です。



切替え方式

雀士が何か動作を行う時に、画面の一部を分割して雀士の牌を表示します。



全切替え方式

画面の一部を分割し、1手毎に雀士の牌を表示します。

データセーブについて



データのセーブ中は"書き込み中"とメッセージが出ます。
その間は、絶対にメモリーカードの抜き差しはしないで下さい。
ゲームプレイ中のメモリーカードの抜き差しは、できるだけ避けてください。

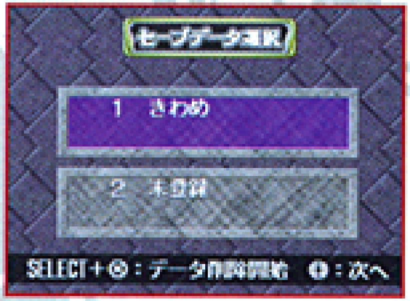
メモリーカードについて

・データの保存には1～2ブロックの空き容量が必要です。（プレイヤー1人分のセーブデータで、1ブロックの空きブロックが必要です。）
・データの保存には別売りのメモリーカードが必要です。
・メモリーカード差込口1のみ対応しています。

※ゲームプレイ中に本体のフタを空けることや、みだりにリセットボタンを押すことはお止めください。
※モードの種類によってセーブのされかたが異なります。詳しくは各モードのページをご覧下さい。

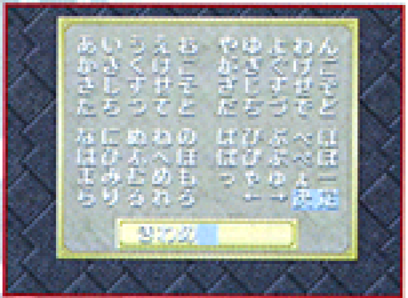
ゲームを始めるまで

タイトル画面から進んでくると、最初にメモリーカードの選択画面になります。



既に登録してある場合→あなたのデータを方向キーの上下で選んで○ボタンで決定して下さい。
メインメニュー画面に進みます。
あなたが登録した名前の下には、全て（フリー対局・条件対局・分析対局）の対局半荘数が表示されます。

各モードをクリアした時には各モードのマークが表示されます。
P…プロフェッショナルモードのクリア時
G…ギャンブルモードのクリア時
T…トレーニングモードのクリア時



新規登録の場合→データの無いところ（未登録と表示）を選ぶとプレイヤーの新規登録となります。
あなたの名前を登録して下さい。
ひらがなを7文字まで登録できます。最後に「決定」を選ぶとメインメニューに進みます。

※名前を入力されていない場合は、「決定」を選択しても先には進みません。



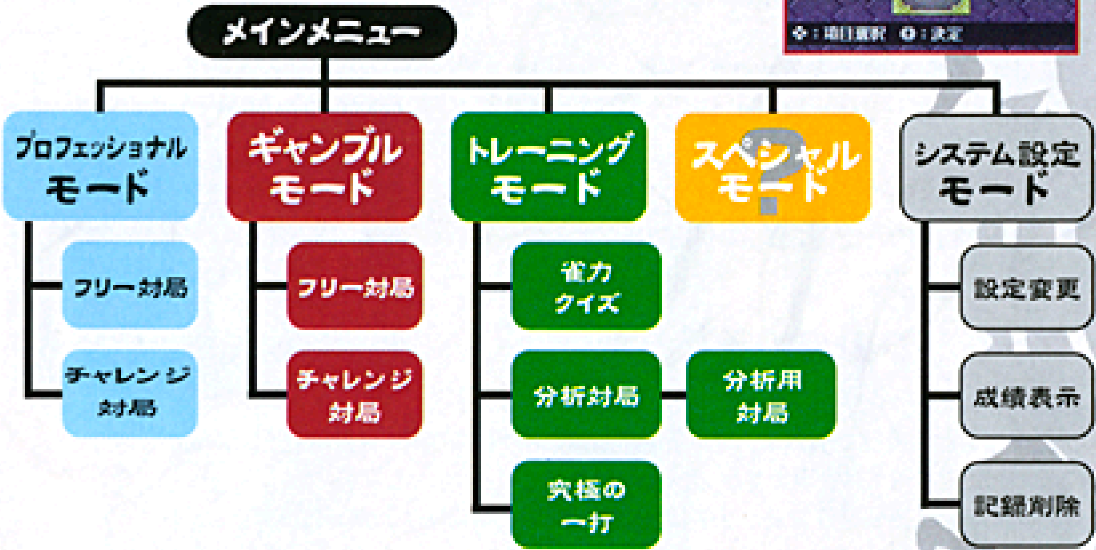
登録してあるデータを削除したい場合→「データ選択画面」で削除したいデータにカーソルを合わせ、×ボタンを押しながらスタートボタンを押してください。データが赤くなったところでスタートボタンを押すとデータが消去されます。その後、改めてプレイヤーの新規登録を行ってください。

※誤ってセーブデータを削除しないよう操作には注意して下さい。

メインメニューと各対局について

この「プロ麻雀 極 PLUS Ⅱ」のメニューは
以下のような構造になっています。





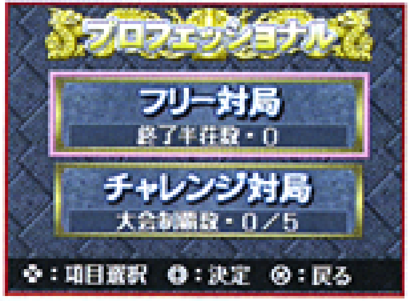
プロフェッショナルモード	雀士の活躍の舞台である競技麻雀をベースにした、実力重視の対局が可能です。
ギャンブルモード	麻雀を徹底的に遊ぶ、確率的なルールを加えた娯楽性いっぱいの対局が楽しめます。
トレーニングモード	麻雀の実力を鍛えるため、対局データの分析や捨牌選択クイズに挑戦します。
スペシャルモード	プロフェッショナルモードとギャンブルモードをクリアすると・・・？
システム設定モード	ゲームプレイの環境に関する設定や対局記録の削除を行います。

プロフェッショナルモード

プロフェッショナルモードについて

このモードは、「プロ麻雀 極 PLUS Ⅱ」が目指すプロフェッショナルな麻雀の世界、つまり「競技麻雀」を楽しむためのモードです。
（競技麻雀とは、麻雀における偶然性を意識的に遠ざけ、打者の判断や実力がより明らかな形で結果に現れるよう、設定されたルールの麻雀を指します。そこには理論の勝負が、集約されているのです。）

ここでは2種類の対局が用意されています。



フリー対局

ルールと対戦相手を自由に選んで対局できます。

チャレンジ対局

5つの大会に、それぞれルールと条件が設定されています。
大会は予選と本選とに分かれており、予選を通過しなければ本選には挑戦できません。
4つの大会で本選条件を満たすと、統一戦に挑戦できるようになります。
統一戦において勝利条件を満たせば、チャレンジ対局を制覇したことになります。

プロフェッショナルモードの詳しいルールについてはP.34をご覧下さい

フリー対局での操作の流れ



1 フリー対局の最初に簡単な対局データが表示されます。

ここではフリー対局で、どの程度対局したかを知ることができます。

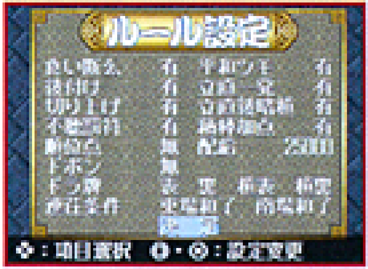
これはプロフェッショナルモードのみの集計です。



2 最初に16人の登場雀士から3人の対戦相手を方向キーで選び、○ボタンで決定します。

・×ボタンで対戦相手のキャンセルができます。

・スタートボタンを押すと、足りないメンバーを自動的に補充して次に進みます。



3 次にルールを設定します。

・方向キーで項目を選んで、○ボタンと×ボタンで設定します。

・《決定》を選ぶと対局が始まります。

・対局は親決めからスタートしますが、○ボタン押すと親決めの画面を中断して対局がスタートします。

ここでのセーブは・・

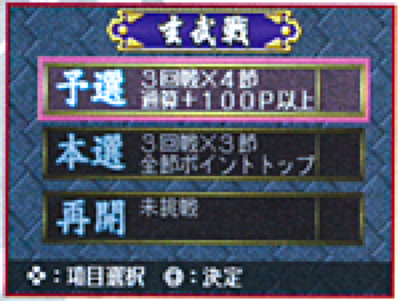
半荘終了後の集計画面で「終了」を決定するまでは、対局結果の保存（セーブ）は行いません。
対局データ(対局半荘数、トップ回数、打局合計、満貫以上のあがり回数)のみセーブされます。

チャレンジ対局での操作の流れ



1 最初に挑戦する大会を選びます。

大会を選ぶ順番は、一切決まっていません。
（ただし、統一戦は4つの大会をクリアするまで選べません。）
マークの付いている団体は、既に通過条件をクリアした団体です。



2 「予選」「本選」「再開」のどれかを選びます。

ここで「本選」を選ぶにはその大会の「予選」を通過していなくてはいけません。
（ただし、統一選の場合は「本選」「再開」のどちらかを選びます。）
「再開」を選択すると、前回中断したところから再開することができます。



3 対局前に回戦数と通過条件、中間成績が表示されます。

条件と回戦数を考えて、対局に挑んで下さい。

統一戦での操作の流れ

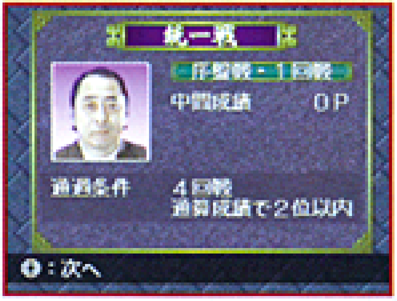


1 統一戦は玄武戦、青龍戦、白虎戦、朱雀戦の４つの大会を制覇すると、プレイできます。



2 トーナメントの組み合わせ抽選は自動で行われます。

トーナメント表は方向キーの上下でスクロールすることができます。



3 対局前に回戦数と通過条件、中間成績が表示されます。

条件と回戦数を考えて、対局に挑んでください。

チャレンジ対局の通過条件

チャレンジ対局では予選の場合は最終節終了後、本選の場合は毎節終了時に通過判定が行われます。
（ただし、統一選の場合は序盤戦、中盤戦、決勝戦の各終了時に通過判定が行われます。）

玄武戦
予選:3回戦×4節で通算+100P以上
本選:3回戦×3節で全節ポイントトップ

青龍戦
予選:2回戦×5節で通算+100P以上
本選:4回戦×3節で全節+50P以上

白虎戦
予選:3回戦×4節で通算+150P以上
本選:3回戦×4節で全節ポイントトップ

朱雀戦
予選:3回戦×5節で通算+200P以上
本選:4回戦×3節で全節+50P以上

統一戦
序盤戦:4回戦で今節成績2位以内
中盤戦:4回戦で今節成績2位以内
決勝戦:7回戦で今節成績トップ

ここでのセーブは…

※半荘終了後の集計画面で「終了」の項目を決定し、その後の画面で「休止」を決定するまでは、対局結果の保存（セーブ）は行われません。
例えば、玄武戦の予選の場合は、3回連続して半荘を行わなければセーブできません。

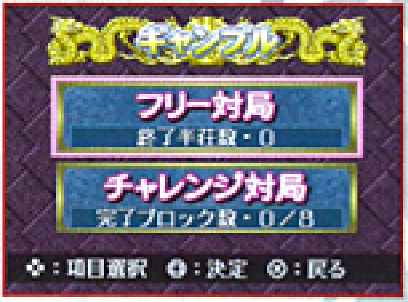
ギャンブルモード

ギャンブルモードについて

このモードは、麻雀のゲームとしての側面、娯楽性を掘り下げた麻雀を楽しむモードです。偶然と確率が織り成す複雑な麻雀の味わいを体験することができます。

点数の倍付けルールである割れ目ルール、赤牌が徹底重視される御祝儀ルール、それこそ羽までむしられてしまう焼鳥ルールなど、数々の人を熱くさせるルールで挑戦をお待ちしています。

ここでは2種類の対局が用意されています。



フリー対局

ルールと対戦相手を自由に選んで対局できます。

チャレンジ対局

雀士1人に1つのルールと通過条件があり、16の対局が用意されています。
16の対局は8つのブロックに分かれており、それを突破して行きます。
すべてのルールで通過条件を満たすと、この対局を制覇したことになります。

ギャンブルモードの詳しいルールについてはP.35をご覧下さい（焼鳥、白ポッチ、御祝儀など）

フリー対局での流れ

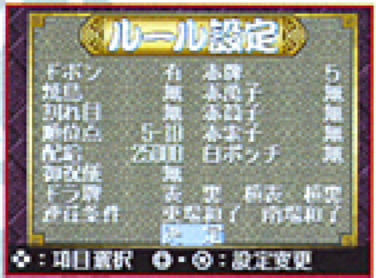


1 フリー対局の最初に簡単な対局データが表示されます。

ここではフリー対局で、どの程度対局したかを知ることができます。
これはギャンブルモードのみの集計です。



2 最初に16人の登場雀士から3人の対戦相手を方向キーで選び、○ボタンで決定します。×ボタンで対戦相手のキャンセルができます。スタートボタンを押すと、足りないメンバーを自動的に補充して次に進みます。



3 次にルールを設定します。

方向キーで項目を選んで、○ボタンと×ボタンで設定します。
〈決定〉を選ぶと対局が始まります。
対局は親決めからスタートしますが、○ボタン押すと親決めの画面を中断して対局がスタートします。

ここでのセーブは…
半荘終了後の集計画面で「終了」を決定するまでは、対局結果の保存（セーブ）は行いません。
対局データ(対局半荘数、トップ回数、打局合計、満貫以上のあがり回数)のみセーブされます。

チャレンジ対局での流れ



1 最初に挑戦する地区を選びます。

地区は自由に選ぶことができます。
既に通過した地区も選ぶことができます。



2 挑戦する雀士を選びます。

雀士を選ぶ順番は決まっていません。選んだ雀士が決めたルールと条件で勝負します。



3 半荘ごとに回戦数と通過条件、中間成績が表示されます。

条件と回戦数を考えて、対局に挑んで下さい。

チャレンジ対局の通過条件

九州地区

鹿児島:安藤満

半荘2回で安藤満より御祝儀チップ上位

福岡:小島武夫

半荘5回でポイント通算2位以上

四国・中国地区

広島:阪元俊彦

半荘3回中半荘毎に満貫以上を和了する

高松:小島孝予

半荘4回で合計ポイント±0以上

近畿地区

神戸:古川凱章

半荘1回で古河凱章をドボンか焼き鳥に

大阪:青野滋

半荘4回で青野滋に100P以上リード

北陸地区

富山:飯田正人

半荘5回で通算のポイントトップ

新潟:金子正輝

半荘1回で金子正輝に50P以上リード

中部地区

静岡:浦田和子

半荘3回中毎回浦田和子より上位

長野:伊藤優孝

半荘3回中ドボンや焼き鳥1回もなし

関東地区

東京:新津潔

半荘4回中毎回ポイントトップ

埼玉:嶋村俊幸

半荘3回中毎回嶋村俊幸のトップを阻止

東北地区

秋田:高橋純子

半荘5回でチップ数の通算でトップ

青森:五十嵐毅

半荘1回で1人浮きのポイントトップ

北海道地区

函館:長沢真琴

半荘4回中毎回ポイントプラス

札幌:土田浩翔

半荘3回中毎回チップ数+2枚以上

ここでのセーブは…

通過判定画面で、自動でセーブされます。

トレーニングモード

トレーニングモードについて

このモードでは、「プロ麻雀 極 PLUSⅡ」でより深く麻雀を研究するため、データ収集や判断の実力を調べることができます。

雀力クイズでは麻雀の基礎的な部分を学ぶことができます。
分析対局ではルールを特定した状態でデータを収拾し、プレイヤーの雀風の弱点や特性を判断する材料を提供します。
究極の一打では、選び抜かれた局面で捨牌選択を行うことにより、雀力強化を図ります。

ここでは3種類のメニューが用意されています。

分析対局

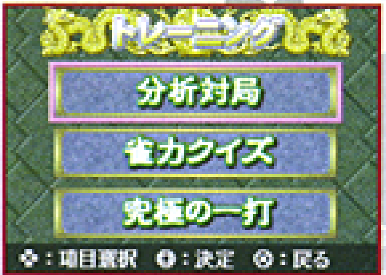
フリー対局のように対戦しますが、対局の細かい情報を終了してから参照することができます。ルールに応じた戦法の研究など、これらのデータを活かして実戦での雀力をレベルアップすることができます。また、他の雀士との比較によって客観的な雀風の分析を行うことができます。常に最新の半荘30回分のデータが分析されます。

雀力クイズ

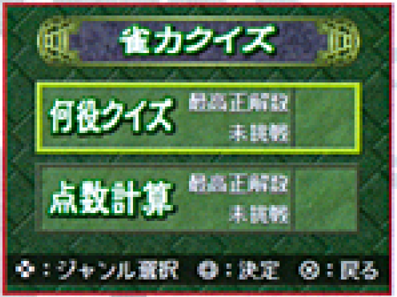
ここでは和了役を学ぶ何役クイズと、符と翻数を学ぶ点数計算クイズの2種類のクイズが用意されています。わかりやすい状況設定と丁寧な解説により、あなたの雀力を鍛えます。
ここで全問正解を達成すると、トレーニングモードの制覇となります。

究極の一打

究極の一打は実際の対局と同様の形式で進められます。
河や他家の状況も完全に再現されています。
緻密な理論に裏付けられたプロの打牌を学ぶことができます。
プロ雀士の対局を記録した牌譜の中から、
厳選された20問が出題されます。

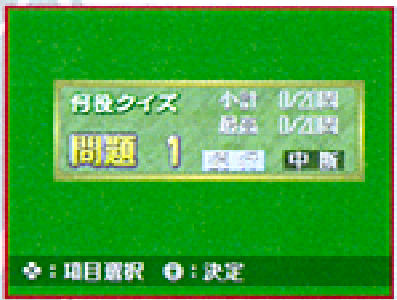


雀力クイズの流れ



1 最初に雀力クイズのメニューが表示されます。

何役クイズでは和了役に関する問題が20問出題されます。点数計算では符と翻数に関する問題が20問出題されます。何役クイズか点数計算クイズか、挑戦したいクイズを選択してください。

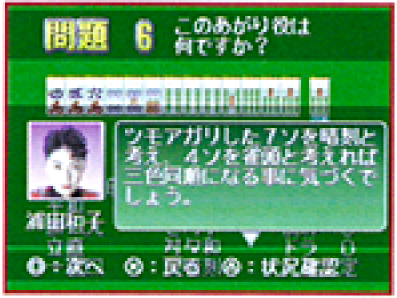


2 出題前の画面で中断か継続を選択できます。



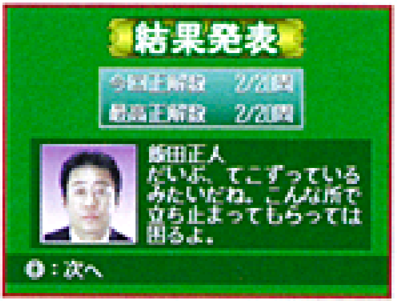
3 出題されたら、回答を選択します。

回答の制限時間はありませんので、条件に合わせたベストな回答を選択してください。



4 答えを決定すると、正解と照らし合わせて判定し、答えに応じた解説が表示されます。

正解しても間違えても、必ず解説やアドバイスが表示されます。



5 合計20問の出題が終了すると、成績に応じた総合評価が表示されます。

全問正解めざしてがんばってください。

ここでのセーブは…

全20問が終了し、結果判定画面まで進むと、自動でセーブされます。
（最高正解数がセーブされます。）

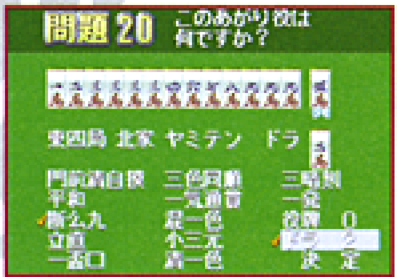
点数計算クイズ



方向キーの左右でカーソルを操作し、方向キーの上下で数値入力を行います。数値は上方向の入力で増え、下方向の入力で減ります。数値の入力が終了したら、「決定」にカーソルを合わせて○ボタンを押します。符と翻数が共に正しく入力されている場合のみ、正解となります。

※ドラは現物を表示しています。
※符は切り上げた数字で答えて下さい。
※翻数は場ゾロを含めて答えて下さい。
※七対子は25符2翻とします。
※点数は切り上げなしで答えて下さい。

何役クイズ

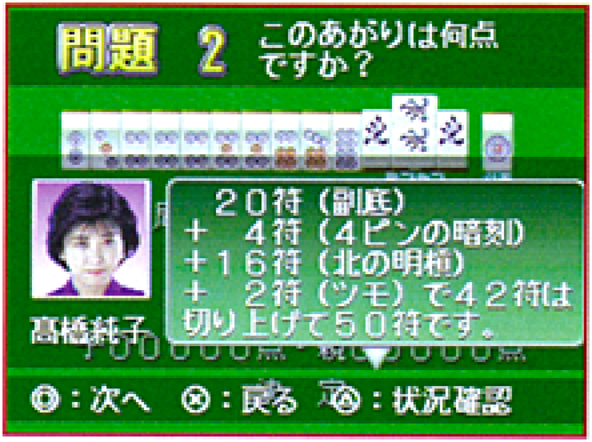


○ボタンで和了役を選択

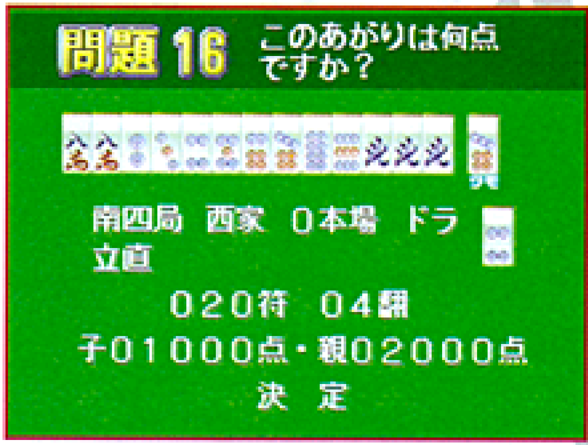
※ドラは現物を表示しています。
※平和ツモ有りで答えて下さい。
※点数が最も高くなるように答えて下さい。

方向キーでカーソルを操作し、○ボタンで和了役を選択してください。選択された役にはチェックマークが左に付きます。役牌とドラに関しては数値入力を行う必要があります。役牌またはドラの位置にカーソルを合わせて○ボタンを押すと、数値が1ずつ増えてきます。すべての役の選択が終わったら、「決定」にカーソルを合わせ、○ボタンを押します。選択済みの役に、カーソルをあわせて○ボタンか×ボタンを押すと、選択をキャンセルできます。正解にはいくつかの役が複合している場合があります。回答の中に不正解が混じっていたり、正解が足りなかった場合は正解にはなりませんので、良く考えて回答してください。

雀力クイズ解説画面



1 メッセージを進めたい場合は○ボタンを押します。
メッセージを戻したい場合は×ボタンを押します。

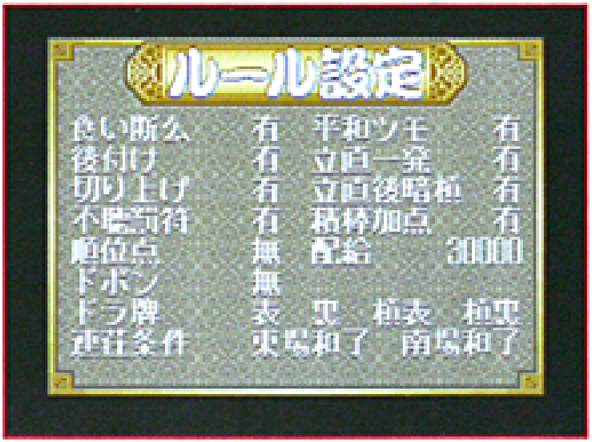


2 解説画面が表示されている場合に△ボタンを押すと解説画面が隠れます。
ふたたび解説画面を表示させるには△ボタンを押します。

分析対局の流れ



1 最初に分析対局のメニューが表示されます。
ここで対局か、データを参照するか、またはデータの初期化を選択することができます。
データはジャンル分けされているので、データ参照の場合は、まずジャンルを選んで下さい。



2 データが無い場合は、対局の最初でルール設定および対局者の選択を行います。
ルールと対局者を再度設定してデータを取り直す場合は、分析対局のメニュー画面かシステム設定でデータの消去を行って下さい。

3 ジャンルを○ボタンで選ぶとプレイヤーを含む対局者4人のグラフが表示されます。
そのとき選択されている雀士のデータが表示されます。
方向キーの上下で雀士を切り替えてデータを参照することができます。





4 参照したい項目を変えるには、○ボタンを押します。
画面に表示されたメニューから項目を選んでください。
方向キー（上下）でカーソルを操作し、○ボタンで決定します。

分析対局で参照できるデータ

分析対局では、以下の情報を参照することができます。
統計は平均値と分布グラフで表示されます。

半荘

半荘得失点	半荘終了時の配給原点との差の統計(聴符含ます)
平均順位	半荘終了時の順位の統計
東場得失点	東場終了時の配給原点との差の統計

和了

和了率	全局数に対するあがった割合
和了回数	半荘単位で見た和了回数の統計
和了点数	あがった点数の統計
和了内容	和了の時の自分の手牌状況の統計
和了形式	和了の形式の統計(ツモorロン)

振込

振込点数	振込んだ点数の統計(ツモられたのは除外)
振込回数	半荘単位で見た振込回数の統計
振込率	全局数に対する振込んだ割合
振込内容	振込み相手の手牌状況の統計
振込状況	振込み時の自分の手牌状況の統計

流局

流局率	全局数に対する流局(荒牌)の割合
流局状況	流局時の自分の手牌状況の統計
連荘回数	親で連荘した回数(東場南場の合計)の統計

立直

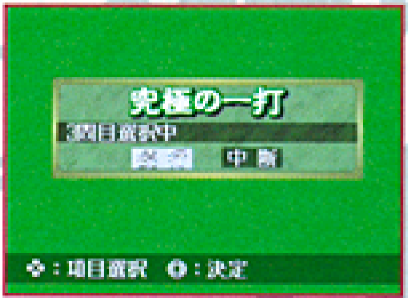
立直率	全局数に対するリーチの割合
立直回数	半荘単位で見た立直回数の統計
立直結果	プレイヤーのリーチに対する結果の統計
立直巡目	プレイヤーのリーチの巡目の統計

副露

副露率	全局数に対する副露の割合
副露結果	副露した局の結果の統計
副露巡目	副露(一つめ)の巡目の統計
副露数	副露した局の最終副露数の統計

究極の一打

1 究極の一打は全部で20問出題されます。



2 出題前の画面で問題を選択できます。
また中断もこの画面で行います。

3 プロ雀士の打牌を一打すつ確認しながら、問題となる局面まで進みます。

※注意:この時点では自分で牌を選ぶことはできません。

4 出題されたら、回答を選択します。

方向キーでカーソルを操作し、○ボタンで捨て牌を選択してください。
選択した後に、×ボタンを押すと、回答を選択しなおすことができます。
回答の制限時間はありませんので、条件に合わせたベストな回答を選択してください。



ここで何を切るか選択

5 回答を選択すると、回答に応じた解説を表示します。



究極の一打解説画面

1 メッセージを進めたい場合は○ボタンを押します。

メッセージを戻したい場合は×ボタンを押します。



2 解説画面が表示されている場合に△ボタンを押すと解説画面が隠れます。

解説画面が隠れている状態では、対局中と同様、×ボタン+方向キーの操作によって画面のスクロールを行うことができます。



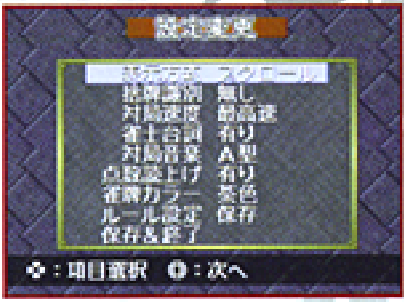
3 ふたたび解説画面を表示させるには△ボタンを押します。

システム設定

システム設定ではゲームに関する設定、対局データの部分削除、ゲームの達成度の表示が可能です。
最初に設定変更か成績表、またはデータ部分削除を選んで下さい。

設定変更

ここで変更可能なのは以下の項目です。（☆印の付いたものが初期値になります）



表示方式

☆スクロール　：対局中の画面をスクロール方式にします。
　切替：対局中の画面を切替方式にします。
　全切替：対局中の画面を全切替方式にします。

対局速度

最低速／低速／☆標準／高速／最高速
対局のテンポを設定します。

雀牌カラー

☆茶色／青色／紫色／黄色：
対局で使用する牌の色を設定します。

雀士台詞

☆有り：対局中に雀士の台詞を表示します。
　無し：雀士の台詞を表示しません。

点数読上げ

☆有り：和了時の点数計算時に、和了点を読み上げます。
　無し：和了点を読み上げません。

対局中音楽

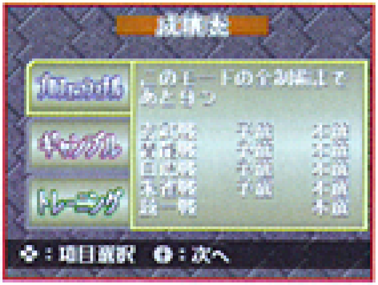
☆A型／B型／無し：
対局中の音楽を選択します。

ルール設定

☆保存：フリー対局で設定したルールを保存します。
　初期化：設定したルールは保存されません。

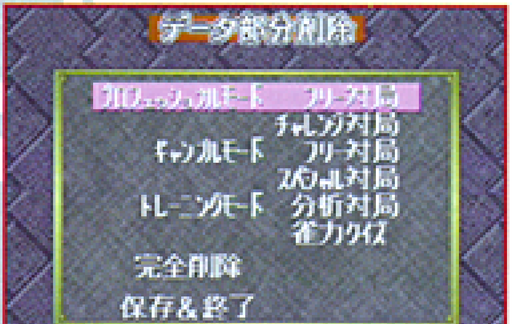
成績表

ここでは、各モードの達成状況を確認できます。
達成されているものには"済"マークが表示されています。
また、各モードを制覇すると表示されるパスワードを確認できます。
パスワードは5枚の麻雀牌です。
すべての牌が表で表示されると、全制覇です。
全制覇目指してがんばってください。





データ部分削除



ここでは今まで対局してきた結果を削除することができます。
もし、その対局が制覇されていた場合でも制覇以前の状態に戻ります。
誤って削除されることがないよう操作には注意して下さい。

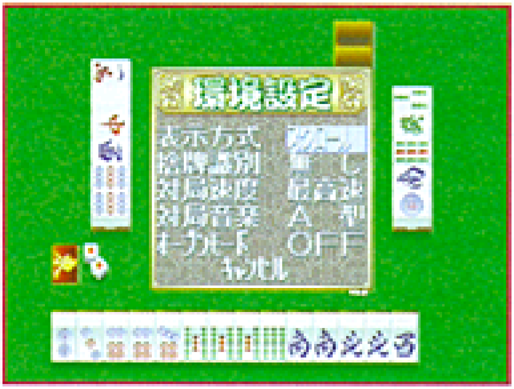
対局中の環境設定

対局中でもゲームに関する設定を変更することができます。
スタートボタンで環境設定メニューを開くことができます。
変更可能なのは以下の６つです。

画面表示：表示方式を設定します。
捨牌識別：捨て牌の色分けの設定をします。
対局速度：対局中の速度を設定します。
雀士台詞：雀士の台詞の有無を設定します。
対局音楽：対局中の音楽を選択します。



究極の一打の環境設定



究極の一打でもゲームに関する設定を変更することができます。
スタートボタンで環境設定メニューを開くことができます。
変更可能なのは以下の5つです。

画面表示：表示方式を設定します。
捨牌識別：捨て牌の色分けの設定をします。
対局速度：対局中の速度を設定します。
対局音楽：対局中の音楽を選択します。
オープンモード：対局者の手牌をオープンにするか設定します。

基本ルール

ここでは「プロ麻雀 極 PLUS II」の基本ルールを説明します。
※のついている項目はフリー対局で変更可能です

・東・南半荘を1回戦とします。
・常に1翻しばりとし、場には2翻をつけます。
※持点は25,000点、30,000点返しとします。
・西入はありません。

・食いピンフは無し。
・ドラ牌は次ドラです。
・現物での食い替えはできません。(鳴いた牌と同じ牌を切ることはできません)
※食いタンを認めます。
※後付けありです。
※リーチ一発があります。
※槓ドラありです。
※裏ドラありです。
※槓裏ドラありです。

・王牌はいかなる場合も、14枚残しとします。
・あがりは上家優先です。
・形式テンパイを認めます。(ジュンカラも可)
※ノーテン罰符は、場に3000点です。
※積み棒1本に付き、300点とします。

リーチ

・リーチ後のあがり選択は認めますが、以後は振聴扱いとなります。ツモあがり以外は認めません。
※リーチ後の暗槓は、当たり牌の受け入れの変化しない物に限ります。
・四人リーチは流局とします。
・オーラスが流局で半荘終了になった場合、リーチ料はリーチ者に返却します。
・残り牌が3枚以下の時、リーチはできません。

フリテン

・振聴はツモあがり以外を認めません。
・振聴リーチは認めます。
・同一巡内のあがり選択は認めません。

連荘と流局

※親ノーテンは親流れ、オーラス親ノーテンの場合は親が流れてゲーム終了とします。

・親がノーテンのときの積み棒と供託リーチ棒は、次局の親が継承します。
・四風連打・九種九牌倒牌・四槓流れ・四人リーチは親の連荘になります。
・四槓流れは4つ目を晒して嶺上牌を補充し、捨て牌完了後に流局とします。四槓子テンパイ時は、それ以上のカンが禁止されます。

カン

・国士無双のみ、暗槓搶槓を認めます。
・海底と嶺上開花は重複しません。
・海底を自摸った場合と、河底牌は槓できません。
・嶺上開花は暗槓により門前が維持されていれば、門前清自摸を認めます。ツモの2符もつきます。

あがり役

・役の複合を認めます。
・役満は別種の役満と同時に成立した時に複合を認めます。
・流し満貫は認めません。
・カン振りはありません。

「立直後の暗槓について」

立直後の暗槓「有り」の設定でも、以下の場合には暗槓が禁止されます。

・暗槓によって当たり牌の種類が変わる場合。
（ノーテンになる場合も含む）
・暗槓によって当たり牌の受け入れが変わる場合。

例



この場合二・三・五萬が当たり牌ですが、四萬を暗槓すると五萬待ちが消えるので、暗槓はできません。
また一萬を暗槓した場合は、当たり牌の種類は変わりませんが、二萬の嵌張による受け入れが消えてしまう（三色同順の役も消える）ので、これも暗槓はできません。

プロフェッショナルモード選択ルール

☆の付いたものが初期設定になります

食い断么

☆有:ポン・チー・明カンを含んだ断么を認めます。
無:ポン・チー・明カンを含んだ場合の断么を認めません。

後付け

☆有:役が事前に確定していなくとも、何か役があればあがれます。
無:全ての待ちで、何らかの役が無くてはあがれません。副露の順番は一切問いません。

(満貫)切り上げ

☆有:30符6翻、60符5翻(場の2翻含む)を満貫と同じ得点にします。
無:切り上げ処理は行いません。

不聴罰符

☆有:流局(荒牌)時に場に3000点のノーテン罰符を取ります。
無:ノーテン罰符を取りません。

順位点

☆無/5-10/10-20/10-30
半荘終了時に順位が確定した後、3位から2位、4位からトップに順位点を渡します。(単位は1000点)

平和ツモ

☆有:ツモあがりでの平和役を認めます。(ツモ和了の符を加えません)
無:ツモあがりでは平和役を認めません。(ツモ和了の2符を加えます)

立直一発

☆有:リーチ直後の和了に一発役を認めます。
無:リーチ一発役を認めません。

立直後暗槓

☆有:リーチ後に待ち受けの変わらない暗槓を認めます。
無:リーチ後の暗槓を認めません。

積棒加点

☆有:連荘時に積み棒1本場につき300点をあがり点に加えます。
無:親の連荘数に応じた積み棒の加点を行いません。

配給原点

25000/27000/☆30000
開局時の持点を設定します。

ドラ牌

表/表・裏/表・槓表/表・裏・槓表/☆表・裏・槓表・槓裏
ドラ牌の有効範囲を決めます。

連荘条件

☆東場・和了 南場・和了
和了:親はあがりでないと連荘できません。
聴牌:親は流局でもテンパイしていれば連荘できます。
不聴:子があがりをするまで親は流れません。
東場より南場の条件を厳しくする設定はできません。

ドボン

有:持点がマイナスになった場合半荘が終了します。持点が1000点未満ではリーチができません。
☆無:持点のマイナス側を計算します。

・以下の設定は固定になります。

- ●赤牌　:無し
- ●焼鳥　:無し
- ●割れ目:無し
- ●白ポッチ :無し
- ●御祝儀:無し

ギャンブルモード選択ルール

☆の付いたものが初期設定になります

ドボン

☆有:持点がマイナスになった場合半荘が終了します。
　持点が1000点未満ではリーチができません。
無:持点のマイナス側を計算します。

焼鳥(罰符)

R10／R5／10／5／☆無
和了しないと焼鳥になるルールを設定します。
Rマークのある場合は、全員が和了すると全員焼鳥状態に戻ります。
数字は全員に支払う罰符の一人分です。(1000点単位)

割れ目

有:配牌を取り始める位置のプレイヤーの点数の出し入れを倍付けにします。対象者は配牌時に表示されます。
☆無:割れ目ルールを採用しません。

順位点

☆5-10／10-20／10-30
半荘終了時に順位が確定した後、3位から2位、4位からトップに順位点を渡します。(単位は1000点)

配給原点

☆25000／27000／30000
開局時の持点を設定します。

赤牌

3／4／☆5／6／7
赤牌になる牌の数字を決めます。

赤萬子(牌の枚数)

☆無／1／2／3／4
萬子の赤牌の枚数を決めます。

赤索子(牌の枚数)

☆無／1／2／3／4
索子の赤牌の枚数を決めます。

赤筒子(牌の枚数)

☆無／1／2／3／4
筒子の赤牌の枚数を決めます。

白ポッチ

☆無／1／2／3／4
リーチ一発ツモ時に無条件で和了できる白のポッチ牌の枚数を決めます。

ドラ牌

表・裏／表・裏・槓表／☆表・裏・槓表・槓裏
ドラ牌の有効範囲を決めます。

連荘条件

☆東場・和了 南場・和了
和了:親はあがりでないと連荘できません。
聴牌:親は流局でもテンパイしていれば連荘できます。
不聴:子があがりをするまで親は流れません。
東場より南場の条件を厳しくする設定はできません。

御祝儀

有:一発や赤牌・裏ドラ1つにつき1枚御祝儀を支払います。ツモ和了の場合は全員払うので3倍付けになります。
☆無:御祝儀を支払いません。
・以下の設定は固定です。

●喰い断么	:有り	●後付け	:有り
●切り上げ	:有り	●不聴罰符	:有り
●平和ツモ	:有り	●立直一発	:有り
●立直後暗槓	:有り	●積棒加点	:有り

スペシャルモード選択ルール

☆の付いたものが初期設定になります

ドボン

☆有:持点がマイナスになった場合半荘が終了します。
　　持点が1000点未満ではリーチができません。
　無:持点のマイナス側を計算します。

焼鳥(罰符)

R10／R5／10／5／☆無
和了しないと焼鳥になるルールを設定します。
Rマークのある場合は、全員が和了すると全員焼鳥状態に戻ります。
数字は全員に支払う罰符の一人分です。(1000点単位)

割れ目

有:配牌を取り始める位置のプレイヤーの点数の出し入れを倍付けにします。対象者は配牌時に表示されます。
☆無:割れ目ルールを採用しません。

順位点

☆5-10／10-20／10-30
半荘終了時に順位が確定した後、3位から2位、4位からトップに順位点を渡します。(単位は1000点)

配給原点

☆25000／27000／30000
開局時の持点を設定します。

赤牌

3／4／☆5／6／7
赤牌になる牌の数字を決めます。

赤萬子(牌の枚数)

☆無／1／2／3／4
萬子の赤牌の枚数を決めます。

赤索子(牌の枚数)

☆無／1／2／3／4
索子の赤牌の枚数を決めます。

赤筒子(牌の枚数)

☆無／1／2／3／4
筒子の赤牌の枚数を決めます。

白ポッチ

☆無／1／2／3／4
リーチ一発ツモ時に無条件で和了できる白のポッチ牌の枚数を決めます。

ドラ牌

表･裏／表･裏･槓表／☆表･裏･槓表･槓裏
ドラ牌の有効範囲を決めます。

連荘条件

☆東場-和了 南場-和了
和了:親はあがりでないと連荘できません。
聴牌:親は流局でもテンパイしていれば連荘できます。
不聴:子があがりをするまで親は流れません。
東場より南場の条件を厳しくする設定はできません。

御祝儀

有:一発や赤牌･裏ドラ1つにつき1枚御祝儀を支払います。
ツモ和了の場合は全員払うので3倍付けになります。
☆無:御祝儀を支払いません。

･以下の設定は固定です。

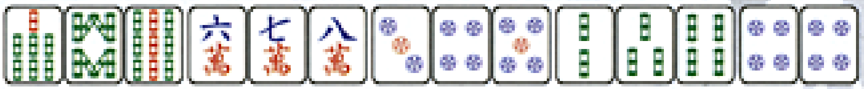
●食い断么	:有り	●後付け	:有り
●切り上げ	:有り	●不聴罰符	:有り
●平和ツモ	:有り	●立直一発	:有り
●立直後暗槓	:有り	●積棒加点	:有り

あがり役一覧

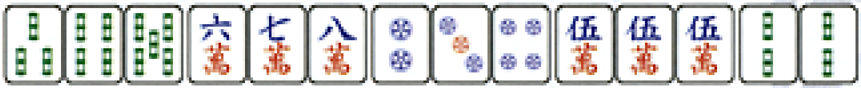
「プロ麻雀 極 PLUS II」は基本的に競技ルールを参考にしております。
※印が付いている役については、門前を崩すと一翻少なくなります。

一翻役

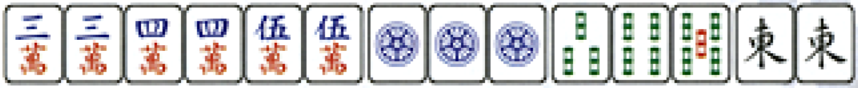
平　和　雀頭以外を全て順子で組み合わせ、待ちが両面待ちの時の役です。
（雀頭が字牌の場合は客風牌のみになります。門前に限る。）



断幺九　中張牌だけで組み合わせた役です。



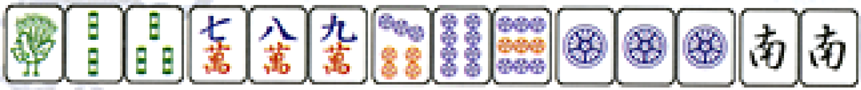
一盃口　同じ種類の同じ数でできた順子を２組そろえた役です。



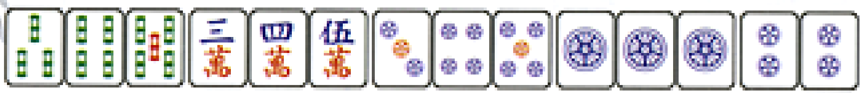
門前清自摸　門前でツモあがりした時に付く役です。（門前に限る）
立　直　門前で聴牌した後、宣言する役です。（門前に限る）
一　発　立直した時より一巡内で、ポン、チー、カンがない状態であがった役です。
搶　槓　相手が明刻に加槓した時、その牌でロンした役です。
海底摸月　海底牌でツモあがりした役です。
河底撈魚　河底牌でロンあがりした役です。
嶺上開花　カンをした際に嶺上牌であがる役です。
翻　牌　門風牌、荘風牌、三元牌の刻子に付く役です。

二翻役

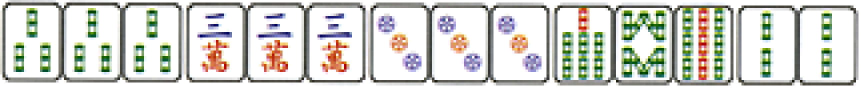
混全帯么九※ 雀頭も含めて全ての組み合わせに么九牌が含まれた役です。



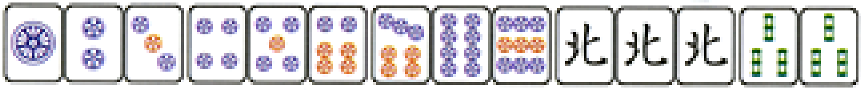
三色同順※ 同じ数の順子を萬子、索子、筒子で３組そろえて組み合わせて作った役です。



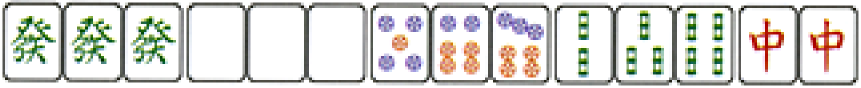
三色同刻 同じ数字の数牌を刻子または槓子で３種類そろえて組み合わせた役です。



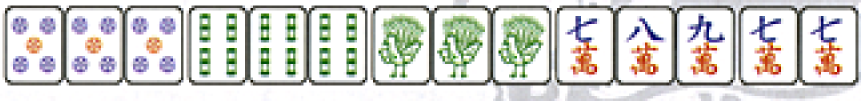
一気通貫※ 同じ種類の数牌で1・2・3・4・5・6・7・8・9、の順子の組み合わせの役です。



小三元 三元牌の２種類を刻子もしくは槓子にして１種類を雀頭にした組み合わせの役です。



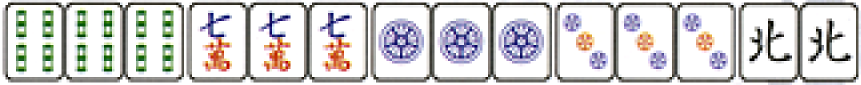
三暗刻　暗刻が3組ある役です。



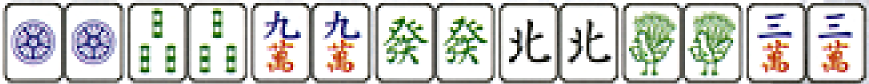
三槓子　明槓、暗槓の区別なしで槓子が3組ある役です。



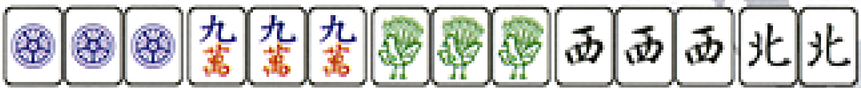
対々和　雀頭1組に刻子及び槓子が4組の役です。



七対子　対子だけで7組作った役です。



混老頭　全ての組み合わせを順子なしで么九牌だけで組み合わせた役です。（七対子も可）

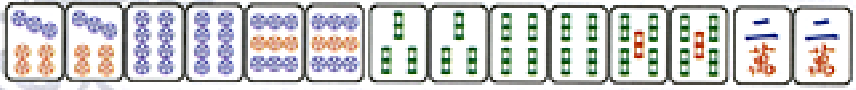


ダブル立直　ポン、チー、カンのない第一巡目に聴牌して立直をかける役です。（門前に限る）

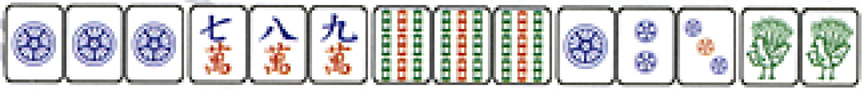
連風牌　荘風牌、門風牌が重なって刻子または槓子である役です。

三翻役

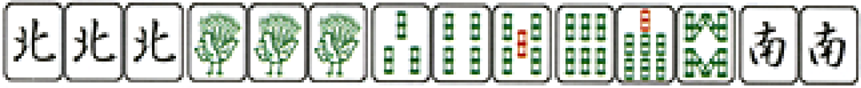
二盃口　一盃口を２つ組み合わせた役です。（門前に限る）



純全帯么九※　全ての組み合わせに老頭牌が含まれた役です。

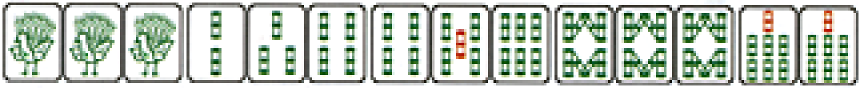


混一色※　字牌と１種類の数牌で組み合わせた役です。



六翻役

清一色※　１種類の数牌で組み合わせた役です。

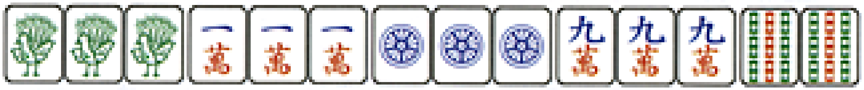


特　役

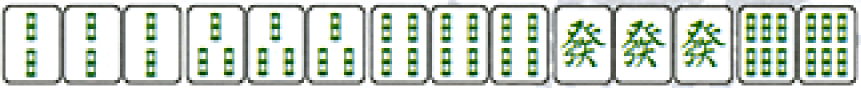
人　和　子がポン、チー、カンのない第一巡目でロンあがりした役。
（満貫となります）

役　満

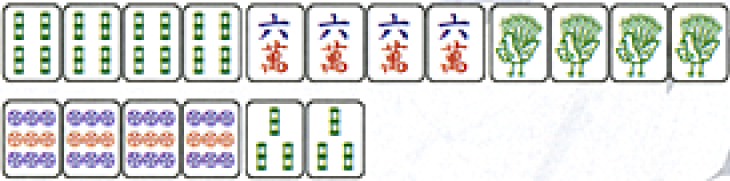
清老頭　老頭牌だけで雀頭および刻子か槓子で５組を作った役です。



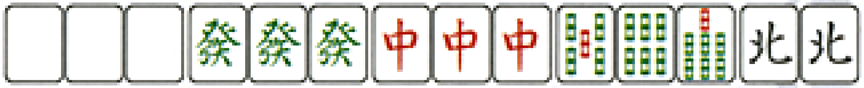
緑一色　索子牌の２、３、４、６、８、の６種類を組み合わせて作った役です。
（發が対子、刻子、槓子で入っても可）



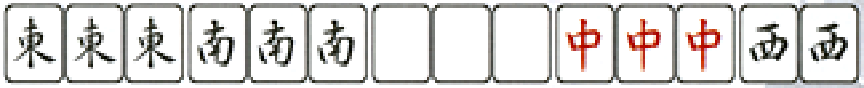
四槓子　明槓、暗槓の区別なく槓子が４組ある役です。



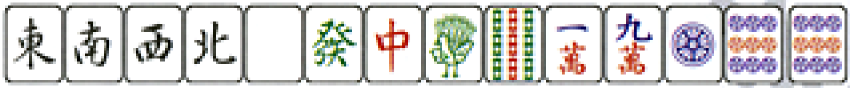
大三元　三元牌を３種類とも刻子または槓子にした役です。



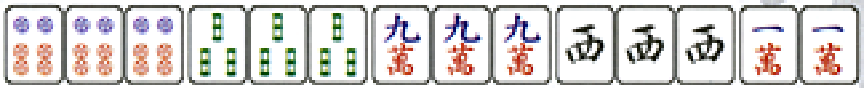
字一色　字牌のみで雀頭および刻子か槓子で５組になった役です。
（七対子も可）



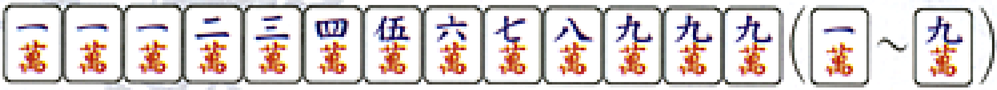
国士無双　么九牌が全13種類そろってどれか１枚が雀頭になった役です。



四暗刻　暗刻が４組ある役です。



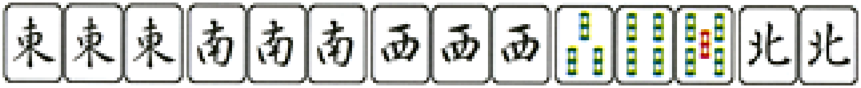
九連宝燈　一色牌で１と９を３枚づつ２～８がそれぞれ１枚づつある形で
１～９の牌であがった場合。
（最終的に九連宝燈の形になればＯＫです。門前に限る。）



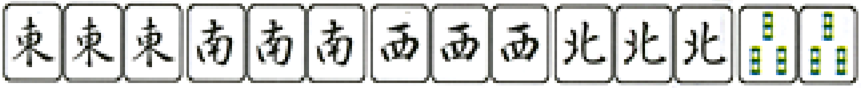
天　和　親が配牌１４枚であがっている役です。

地　和　子がポン、チー、カンのない第一巡目でツモあがりした役です。

小四喜　四風牌のうち３種類を刻子または槓子にし、残った１種類で雀頭を作った役です。



大四喜　４種類の四風牌をすべて刻子か槓子であがった役です。
雀頭の牌は何でもかまいません。



符計算一覧表

基本符の計算の仕方

A	副　　底	あがった時	２０符
B	門前加符	門前でロンあがりした時	１０符
C	自　　摸	ツモあがりした時（平和役のみ該当しません）	2符
D	聴牌形	辺張待ち、嵌張待ち、単騎待ちの時	2符
E	牌の組合わせ	中張牌、幺九牌、順子、刻子、槓子、対子の時	下表参照

上記の表をもとにして符（点数）の計算をして下さい。A～Eで該当する項目を足してゆきます。点数の数えかたは全て切り上げ符で計算して下さい。
（10符以下の端数は切り上げになります。
例:合計したものが32符だった場合 → 40符となります。）

<table>
<tr><td rowspan="3">幺九牌</td><td rowspan="2">順子</td><td colspan="2">刻子</td><td colspan="2">槓子</td><td rowspan="2">老頭牌
客風牌</td><td rowspan="2">三元牌
荘風牌
門風牌</td><td rowspan="2">連風牌</td></tr>
<tr><td>暗刻</td><td>明刻</td><td>暗槓</td><td>明槓</td></tr>
<tr><td>0符</td><td>8符</td><td>4符</td><td>32符</td><td>16符</td><td>0符</td><td>2符</td><td>4符</td></tr>
<tr><td rowspan="3">中張牌</td><td rowspan="2">順子</td><td colspan="2">刻子</td><td colspan="2">槓子</td><td colspan="3" rowspan="2">対子</td></tr>
<tr><td>暗刻</td><td>明刻</td><td>暗槓</td><td>明槓</td></tr>
<tr><td>0符</td><td>4符</td><td>2符</td><td>16符</td><td>8符</td><td colspan="3">0符</td></tr>
</table>

得点早見表で翻数の所と符の所を合わせて見た所が得点となります。

得点早見表

荘家（親）

7翻				満貫4000			
6翻	2600	3200	3900				
5翻	1300	1600	2000	2600	3200	3900	
4翻	700		1000	1300	1600	2000	2300
3翻			500	700	800	1000	1200
	▲ツモあがり（オール）						
あがり基本符	20	25（七対子）	30（22～30）	40（32～40）	50（42～50）	60（52～60）	70（62～70）
	▼ロンあがり						
3翻			1500	2000	2400	2900	3400
4翻		2400	2900	3900	4800	5800	6800
5翻		4800	5800	7700	9600	11600	
6翻		9600	11600	満貫12000			
7翻							

得点早見表

・得点表の見方

1.親か子を選んで下さい。
2.ツモあがりかロンあがりかを選んで下さい。
3.あがった役の翻数（ここでは場に必ず2翻つくルールですのであがった翻数に2翻をプラスして下さい。）と符計算した符数とを確認して照らし合わせて下さい。合った所が点数となります。
4.切り上げ計算の場合、親・子ともに30符6翻、60符5翻の所は8000点、12000点となります。（場の2翻を含む。）

※このゲームでは七対子の符計算は25符になります。
※門前を崩した平和形のロンあがりは30符で計算します。

散家（子）

※(　)内は親の払い

7翻							
6翻	1300 (2600)	1600 (3200)	2000 (3900)	満貫2000(4000)			
5翻	700 (1300)	800 (1600)	1000 (2000)	1300 (2600)	1600 (3200)	2000 (3900)	
4翻	400 (700)		500 (1000)	700 (1300)	800 (1600)	1000 (2000)	1200 (2300)
3翻			300 (500)	400 (700)	400 (800)	500 (1000)	600 (1200)
	▲ツモあがり						
あがり 基本符	20	25 (七対子)	30 (22~30)	40 (32~40)	50 (42~50)	60 (52~60)	70 (62~70)
	▼ロンあがり						
3翻			1000	1300	1600	2000	2300
4翻		1600	2000	2600	3200	3900	4500
5翻		3200	3900	5200	6400	7700	
6翻		6400	7700	満貫8000			
7翻							

8～9翻	跳満貫	親18000	6000 (オール)	子12000	3000 (6000)
10～12翻	倍満貫	親24000	8000 (オール)	子16000	4000 (8000)
13～14翻	三倍満貫	親36000	12000 (オール)	子24000	6000 (12000)
15翻以上	数え役満	親48000	16000 (オール)	子32000	8000 (16000)

ゲーム中の注意事項

★捨て牌が19枚以上になる時は、19枚目以降の捨て牌は捨て牌の上に重ねて表示されます。
★ポン・チーの場合、さらす牌に同じものが複数ある場合は左優先で牌をさらします。赤牌を入れた場合には、赤牌が左優先で並ぶので、優先的にさらされることになります。

便利な機能

・フリー対局の対局者選択画面（雀士選択画面）でスタートボタンを押すと、選ばれていない所には、対局者がランダムに選ばれて入ります。

・対局中に持ち点を参照した時に、○ボタンを押していると、プレイヤーとの点差の表示に切り替わります。

・点数精算画面（各家の持ち点画面）の前後でも、×ボタンを押しながら方向キーを操作することで、画面がスクロールし他家の聴牌状況や和了手を再確認できます。

・雀力クイズや究極の一打の解説画面で、△ボタンを押すと、解説画面を隠すことができます。究極の一打では、このとき×ボタンを押しながら方向キーを操作することで、画面がスクロールし、他家の捨て牌状況や和了手を再確認できます。

・究極の一打の解説中にスタートボタンを押すと、問題となる順目まで一気にスキップします。

・雀力クイズや究極の一打の解説中にスタートボタンを押すと、解説をスキップします。

強くなるために

ここでは麻雀を始めたばかりの人や、「プロ麻雀 極 PLUSⅡ」であまり勝てないという人へのアドバイスをまとめたページです。さしあたり麻雀の基本用語として、以下のものを使います。

辺張（ペンチャン）　1,2などの形
嵌張（カンチャン）　3,5などの形
両面（リャンメン）　4,5などの形
面子（メンツ）　1,2,3や3,3,3の形

手順とは何か

当たり前のことですが、麻雀はあがらないと勝つことはできません。
勝つためには手順というものが、しっかりしていなければなりません。
一般に手順と言うといろいろありますが、「プロ麻雀 極 PLUSⅡ」で大事にしているのは牌の効率と手作りの無駄を無くすことです。これらを考えに入れ、あがり形やその要素となる面子をより確実に作り上げることを目指します。

形と確率

牌の効率というのは、どうすればあがり易いか、どうすれば面子ができ易いかというものです。
例えば８９の辺張では７を引くと面子になり、２３の両面では１か４を引くと面子になります。



８９の辺張は１種類で４枚の受け入れ牌がありますが、２３の両面は２種類で合計８枚もの受け入れ牌を持っています。すると両面の方が辺張よりも面子になり易いことが分かります。両面は形から見て、牌の効率が良いと言えます。しかし、１・４が合計６枚捨てられていると、２３の両面の受け入れは差し引き２枚しか残っていないことになります。さらにこの時、７が捨てられていなければ、８９の辺張の受け入れ牌は４枚とも残っていることになります。
こういった状況では最初の例とは異なり、辺張の方が両面よりも効率的に見て牌の効率が良くなります。

◯×××◯×××　◯◯◯◯

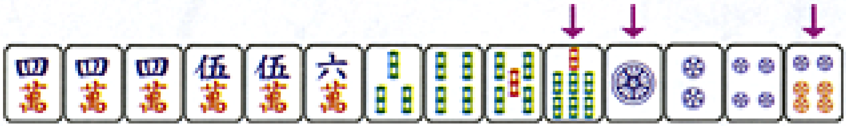


このように効率とは、実際の状況での確率まで考えに入れて判断するものであることがわかります。ただし基本的な方針としては、形の効率を中心に考え、嵌張や辺張だらけの三色同順を狙ったりせず、両面の多い平和等を目指す方が、効率がよくなることになると言えます。

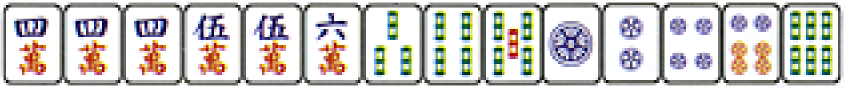
無駄を無くす

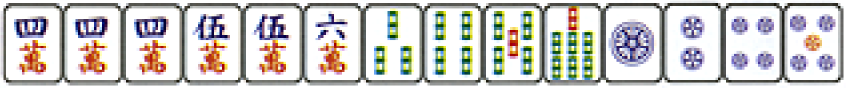
もうひとつ大事なことは、無駄（＝ロス）のない捨て牌選択を心がけると言うことです。
無駄が無いとは14枚の手牌の中で、ある牌を捨てても受け入れ牌の種類が変わらない捨て牌を選んでいくことです。

例を挙げれば

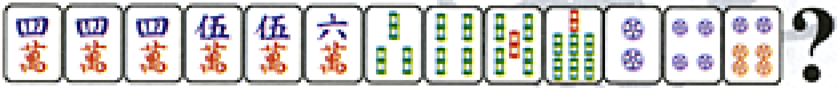


このような手牌の中で、不要な牌の候補として、矢印の3種類を比べてみます。この3種類の牌のうちで、7ソウや6ピンを捨ててしまうと、次のツモで6・8ソウや5・7ピンが来た場合、振り聴の両面ができたり、本来ならば有効な牌が不要牌になってしまいます。





それでは1ピンはどうでしょう。1ピンがドラでない限り、1ピンを切っても受け入れ牌の種類は変わっていないことがわかります。



このような無駄をなくした打牌を、ロスがない、又は裏目が無いと呼び、捨て牌選択の基本になっています。

まとめ

ここで説明してきた手順は、言ってみれば麻雀の基礎の部分に当たります。
もっともっと強くなるためには、より複雑で特殊な場面での定石などを覚えていくような努力も必要になってきます。
麻雀は4人のゲームですから、自分と自分以外の点数状況を把握し、あがり点を考えた確率を考えながら手作りし、時には自分が育てたものを壊しておりる勇気も必要です。麻雀は偶然性の高いゲームですが、そこにしっかりした理論があるからこそ、これほどまでに奥の深いゲームとして楽しめるのです。より麻雀を楽しむためにも、いろいろなことを考えながら、対局をしてみて下さい。

「プロ麻雀 極PLUS II」登場雀士プロフィール

人気も実力もトッププロ

小島　武夫



出身地　　　／福岡県
雀風　　　　／手役重視追い込み自在型
好きな牌　　／ペンチャンの牌
好きな手役　／純チャン三色
麻雀を覚えた年齢／20歳

あらゆるプロ雀士の代表的存在。天下のコジマは実力も人気も最上位。
テレビ麻雀で一躍有名となった元祖麻雀タレント。最近は競艇に造詣が深い。

亜空間殺法で勝負をかける

安藤　滿



出身地　　　／千葉県
雀風　　　　／手役自在万能型
好きな牌　　／136牌すべて
好きな手役　／アガリ役すべて
麻雀を覚えた年齢／17歳

亜空間殺法という独自の戦法を、自らの強さで証明した実力派雀士。修羅場をくぐった驚異の麻雀で鳳凰位、名人位などタイトル多数。

粘り強く相手をねじふせる

伊藤　優孝



出身地　　　／秋田県
雀風　　　　／手役重視自在攻撃型
好きな牌　　／
好きな手役　／メンホン・三色
麻雀を覚えた年齢／16歳

通称「死神の優」。相手がマイッタというまで、粘り強い麻雀を打つ。麻雀雑誌等での逸話ではヒョウキンだが、対局中は別人のようだ。

ていねいな打ち筋が決め手

土田　浩翔



出身地　　　／大阪府
雀風　　　　／手役軽視先行攻撃型
好きな牌　　／
好きな手役　／四暗刻・対々和
麻雀を覚えた年齢／7歳

麻雀の実力もさることながら、実はプロ雀士中トップと言われるほどの競馬好き。最近は「ポテト組」という女の子集団を作り活動中。

まっすぐ打ち通す迫力と恐怖

飯田　正人



出身地　／富山県
雀風　／手役自在攻撃型
好きな牌　／
好きな手役　／国士無双・七対子
麻雀を覚えた年齢／10歳

大魔人とか白鯨と呼ばれ、迫力ある風体と雀風で最高位４連覇等の数々の実績を誇る。最近はお酒も弱くなり、すっかり円熟味を増した。

トレンディな麻雀は背骨で打つ

新津　潔



出身地　／東京都
雀風　／手役自在万能型
好きな牌　／特に無し
好きな手役　／特に無し
麻雀を覚えた年齢／17歳

独創的なスタイルの麻雀を打つと評判。過去には王位と發王位を同時に保持したこともある。温和な顔と裏腹に緻密な麻雀を打つ。

セオリーを大切に

阪元　俊彦



出身地　／東京都
雀風　／手役重視追い込み守備型
好きな牌　／
好きな手役　／純チャン三色・面混七対子
麻雀を覚えた年齢／18歳

じっくりと我慢強い麻雀を打たせたら、右に出るものはいない。長年、麻雀教室の講師を務め、業界の普及に貢献している。

のったら怖いイケイケ麻雀

嶋村　俊幸



出身地　／埼玉県
雀風　／手役自在攻撃型
好きな牌　／
好きな手役　／タンヤオ・三色同順
麻雀を覚えた年齢／13歳

しばらく最高位戦リーグを退いていたが、現在は復帰して活躍中。とにかく麻雀が好きで、四人でも三人でも何でも来いの暴れん坊プロ。

「プロ麻雀 極PLUS II」登場雀士プロフィール

奇跡の復活

五十嵐　毅



出身地　　　／新潟県
雀風　　　　／手役重視万能型
好きな牌　　／ソーズ
好きな手役　／天和
麻雀を覚えた年齢／18歳

とにかく麻雀が好きというのは自他ともに認める五十嵐プロの印象。念願叶って第２１期最高位に就位し、至上最弱のプロの名を一気に返上。

根強いファンを持つ超現役

古川　凱章



出身地　　　／神奈川県
雀風　　　　／手役重視万能型
好きな牌　　／２と８の数牌
好きな手役　／タンヤオ
麻雀を覚えた年齢／15歳

麻雀新撰組という初の麻雀プロ集団のメンバーであり、１０１連盟の代表でもある。体勢論という流れを意識した麻雀を打つ理論派。

牌の声を聞く牌流定石の使い手

金子　正輝



出身地　　　／新潟県
雀風　　　　／手役軽視追い込み守備型
好きな牌　　／
好きな手役　／七対子
麻雀を覚えた年齢／11歳

牌流定石という、牌の流れから先を読む麻雀を展開する。牌の声を聞きその流れに乗ったときは、どんな相手もかなわないと言われる。

卓上で会話できるのがプロだ

青野　滋



出身地　　　／兵庫県
雀風　　　　／手役自在先行守備型
好きな牌　　／特になし
好きな手役　／翻牌・門前清ツモ
麻雀を覚えた年齢／13歳

１０１連盟のお目付役。麻雀に対するこだわりは人一倍で、絶対に妥協を許さない。ツモ牌相理論という戦法の使い手でもある。

気迫も度胸も天下一品

浦田　和子



出身地　／東京都
雀風　／手役重視自在攻撃型
好きな牌　／
好きな手役　／タンピン三色
麻雀を覚えた年齢／20歳

数少ない女性プロ雀士で、実力派と言えばこの人。現在は髙橋純子プロと結成した「日本麻雀愛好クラブ」の会長として活躍中。

リーチ一発ツモならオマカセ

髙橋　純子



出身地　／秋田県
雀風　／手役軽視追い込み自在型
好きな牌　／
好きな手役　／タンピン三色
麻雀を覚えた年齢／20歳

麻雀ゲームをプロ雀士が監修するというスタイルを確立したパイオニア。ユーザーとプロの両方の視点から見た、鋭い批評眼が「極」を支えている。

新宿のスタープレイヤー

長沢　真琴



出身地　／大阪府
雀風　／手役重視自在攻撃型
好きな牌　／
好きな手役　／四暗刻
麻雀を覚えた年齢／20歳

歌って踊って麻雀を打つニューハーフプロ。一見おとなしいが、牌を握らせたら厳しい目で流れを観る。勝負に対する執着心は誰にも負けない。

美しきチャレンジャー

小島　孝予



出身地　／東京都
雀風　／手役軽視先行攻撃型
好きな牌　／三元牌
好きな手役　／平和
麻雀を覚えた年齢／12歳

平成9年に結成された「日本麻雀愛好クラブ」所属の期待の新人。その美しさとはうらはらに卓上では切れの良い麻雀が魅力。

初代「ミス極」

佐伯　有希



出身地　　　／東京都
雀風　　　　／手役軽視自在型
好きな牌　　／ソーズ
好きな手役　／三色
麻雀を覚えた年齢／23歳

麻雀は覚えたてだが、取り合えず卓に座っていると安心するというほど麻雀ファン。「極」に登場するプロに憧れて、ただいま修行中。

ビールと麻雀があればシワアセ〜なの

白倉　若菜



出身地　　　／埼玉県
雀風　　　　／手役重視先行攻撃型
好きな牌　　／特になし
好きな手役　／三色
麻雀を覚えた年齢／25歳

麻雀マンガの中でも、登場人物の特徴を描かせたら、必ずウケるという才能の持ち主。ビールを飲みながらへらへら麻雀を打つ姿は実に可愛い。

私の師匠は亜空間の満ちゃん

吉野　えつこ



出身地　　　／東京都
雀風　　　　／手役重視先行攻撃型
好きな牌　　／
好きな手役　／メンタンピン
麻雀を覚えた年齢／18歳

愛称「えっちゃん」は安藤満プロを師匠にもち、酒も麻雀も強くなった。ひょっとして今年は競馬にも詳しくなるに違いない。

プロと対局できるお店

「きらきら慧星」

0486-44-3348　安藤満・・・大宮駅東口下車すぐのこの店では、あの安藤満プロと打てるのである。お客も若者が多く、女性のメンバーが主流なので、雰囲気も明るい。マナーも良いので、初めてでも安心して打てる。ただし、安藤プロの出勤は不確実なので、いつお目に掛かれるかは保証できない。

「リツ」

03-3985-1896　飯田正人、阪元俊彦・・・池袋駅西口から歩いて5分の「リツ」は打ちに来る人のレベルがかなり高く、初めは苦戦するかもしれないが、2人のプロが親切に指導してくれる。短期間で強くなりたいと思っている人には、最高の環境で麻雀を楽しむことができる。2人とも出勤は午後からとのことだ。

「K.O（ノックアウト）」

0492-89-2456　金子正輝・・・東武東上線坂戸駅から歩いて30秒の所にあり、お客の9割が学生ということだが、レベルはかなり高く、金子プロも毎日のように出勤している。もちろん金子プロのこと、初心者にも丁寧に指導してくれるので、初めてでも安心して麻雀を楽しむことができる。

「ベガ」

03-5469-9312　浦田和子・・・渋谷駅南口より1分の所にあり、女子プロナンバーワンの浦田和子毎日出勤しているお店。店の雰囲気も良く、メンバーも活気があるので、楽しく麻雀を打ちたい人には最適の店といえる。キャッチフレーズは「みんなおいでよ、渋谷で麻雀打つならベガ！」だそうだ。

「麻雀サークル21」

052-762-9131　橋高正彦・・・名古屋駅から地下鉄東山線本山駅下車歩いて30秒のところにある。ここは攻めの麻雀で定評のある橋高正彦プロと打てる店である。スタッフは男女学生アルバイトを中心に30名以上いるので、いつでも待たずに対局できるのも嬉しい。毎週月曜日は競技会が開催される。

「クラブタイヨー」

06-271-3325　古川凱章、青野滋・・・101大阪支部でもあるここは、競技麻雀界の重鎮古川凱章、絶一門や対子系の手が得意な青野滋の2人で打てる店である。毎土曜日の午後からは101ルールで対局が開催され、成績優秀な人は「101マガジン」の全国ランキングに掲載されるということである。

「夢道場」

011-271-5040　土田浩翔・・・札幌市内、地下鉄大通り駅から徒歩5分にあり、競技麻雀をこよなく愛する土田浩翔プロがいわゆる夢を賭けた店。彼の情熱に魅せられた麻雀ファンが道内各地から集まってきており、特に女性のお客が多いとのこと。土田プロは夕方からの出勤で、毎月1回「夢道場杯」も開催されている。

プロが推薦する楽しいお店

高橋純子プロのおすすめ「ばんばん王国」

03-5300-3240

京王井の頭線西永福下車徒歩3分。学生麻雀組織体ニューロンの本部でもある。普段は、「麻雀テーマパーク」とうたっており、ゲームセンター感覚で麻雀を打ちたい人におすすめ。自分の成績を一括集計した「全国ランキング」も発行している。

嶋村俊幸プロおすすめ「ポリエステル100%」

03-5285-4588

高田馬場より徒歩3分のここは、最高位戦の河本智彦プロのお店。初めてメンバーに女性を採用したことでも有名。プロの来店も多く、女性メンバーの雀力も高い。土日はもちろん、平日でも夜ともなれば若者で一杯になる。

五十嵐毅プロおすすめ「パンチ」

03-3496-2558

渋谷ハチ公口より徒歩5分。101競技連盟と最高位戦所属の村田光陽プロが経営するお店。できたてなので、お店はピッカピカという気持ちの良さ。お腹がすくと無料でサンドイッチが食べられる。

日本麻雀愛好クラブの紹介

・発足	1997.6月浦田和子、髙橋純子プロで立ち上げる。
・団体の主旨	1. 女性や若者を中心に楽しく麻雀をする。 2. 競技的に麻雀を楽しむ。 3. 麻雀プロ、または麻雀タレントとして各方面で活躍できるように努力する。 4. 団体としては、雀力向上のために個人への努力を惜しまない。 5. 会員としては、団体向上のため団体への努力を惜しまない。
・活動内容	毎月一回研修会を行い、プロとしてのマナー、雀力向上のために勉強会を行っている。'98には同クラブ主催の「麻雀ダービー優駿杯」が開催された。
・主な会員	浦田和子、髙橋純子、長沢真琴、小島孝予、平野陽子、鵜沢萌、田口しおり、飯尾美紀、田中正美、森田明子、浜野詩子、藤倉庸代、二見大輔、鈴木たろう、山本篤志、銀川彰　他。

故障かな？と思う前に

	症状	原因	対策	ページ
1	ゲーム画面がずれる	画面表示位置の微調整設定によるもの	表示位置を調整して下さい（セレクトボタンを押しながら方向キー）	2 -
2	ゲーム画面が始まらない・映らない	1.CD-ROMの裏に傷、ほこりがついている 2.CD-ROMがきちんとセットされていない	1.傷は御客様が誤って付けられた場合は対処できません。ほこりはやわらかい布でふき取って下さい 2.ROMを中心へしっかりとはめ込みセットしなおしてください	
3	ゲームが作動しない	コントローラ端子が違う	コントローラ端子1へ接続してください	-
4	ゲーム内容がセーブされない	1.メモリーカードの差込口が違う 2.メモリーカードの空きブロックが不足している 3.セーブされる箇所ではない	1.メモリーカード差込口1へセットしてください 2.1度、ゲームを終了してから、プレイステーション本体の取扱説明書を参照の上、空きブロックを確保するか、新しいメモリーカードを本体にセットしてゲームを始めてください 3.このゲームはモードによってセーブのされかたが違います。各モードのページをご覧下さい	-
5	牌が選べない（左右にカーソルが動かない）	まだ牌選択場面でない（トレーニングモードの究極の一打のデモ画面によるもの）	出題を進め、「あなたなら何を切りますか?」の画面まで進んで下さい。	27

※プレイステーション本体の取扱説明書も合わせてご覧下さい。

2.3.は他のゲームソフトで試しても異常なようでしたら当社にご連絡ください。



株式会社アテナ
〒160-0002 東京都新宿区坂町28-6
TEL.03-5379-4288 (月・水・金、14：00～18：00に受付)

SLPS 01605